

Avec cette fiche pratique, vous disposez de la méthode relative à l'atelier « **rétrospective DAKI** » qui vous a été proposée lors de la Journée Académique de l'Innovation 2022.

Cette méthode a pour objectif de **recueillir la parole des parties prenantes du thème sur lequel vous travaillez**.

Cette méthode est une **variante de la méthode de brainstorming** (remue-méninges).

Après avoir déterminé le thème sur lequel vous allez travailler, rappelez les consignes relatives à ce type de méthode de créativité :

- être le plus libre possible dans son expression : débrider son expression & laisser libre cours à son imagination ;
- s'interdire de juger : on ne commente pas la qualité de ce qui est produit ;
- pas d'obligation de produire des idées : on peut ne faire qu'observer ou prendre la parole ;
- privilégier la quantité à la qualité ;
- consigner chaque idée le plus synthétiquement possible ;
- une « idée-mot » = une note repositionnable séparée ;
- pour produire, s'adosser aux précédentes idées pour en émettre de nouvelles : de proche en proche, on tiendra les promesses de la créativité et du « pas de côté ».

Le fruit des travaux de ces deux ateliers consécutifs sont à retrouver en photos au fil de cette fiche (nous avons travaillé deux thèmes : « climat scolaire » et « traitement de l'actualité à l'école »).

## Une méthode très économe

Pour cette méthode de « rétrospective DAKI », le matériel reste très limité et ne nécessite pas d'écran :

- un tableau ou une table pour disposer les notes repositionnables ;
- des notes repositionnables de différentes couleurs ;
- des stylos.

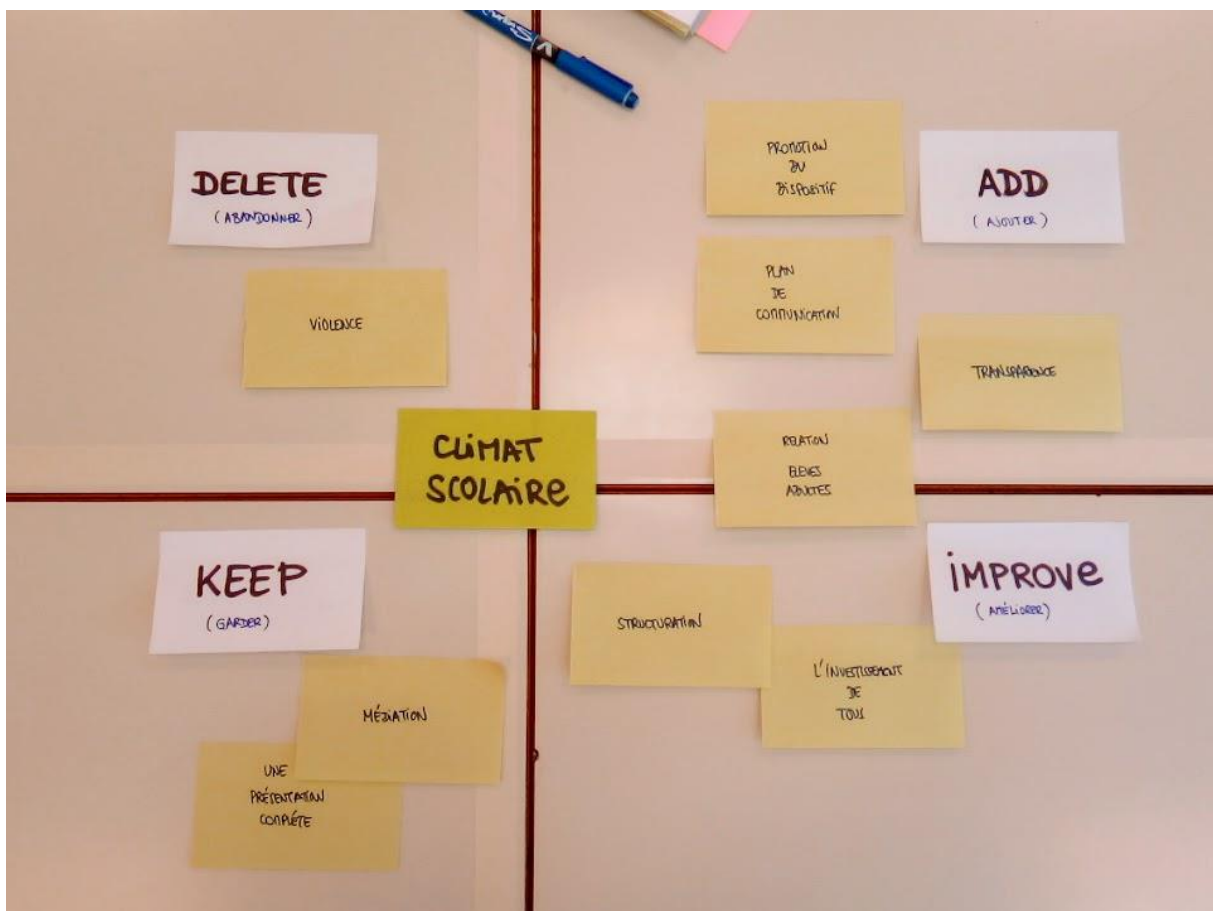
Le temps global à prévoir pour la « rétrospective DAKI » est de **30 à 45 minutes**.

## DAKI = Delete, Add, Keep and Improve

Le déroulement de cette méthode de créativité est très simple.

On parle de « rétrospective » car on va **se remémorer le passé / inventorier ce qu'on a déjà expérimenté sur le thème** :

- les participants vont devoir se remémorer les expériences qu'ils ont eu au travers de ce thème / ce que le thème évoque pour eux ;
- la personne qui anime les débats creuse avec eux tout ce qui est relatif à ces différentes expériences / références ;
- une matrice équivalente à ce que l'on voit ci-dessous permet de classer les « idées-mots » communiqués par les participants.



Cette matrice comprend 4 angles de réflexion (NB : il ne s'agit pas d'une traduction exacte de ces termes en anglais) :

- **delete ou drop** (abandonner) : ce que l'on ne devrait plus faire / abandonner ;
- **add** (ajouter) : ce que l'on ne fait pas encore / que l'on devrait commencer à faire ;
- **keep** (garder) : ce que l'on fait déjà / qui est indispensable / qu'il faut garder ;
- **improve** (améliorer) : ce que l'on fait déjà mais qui mériterait d'être travaillé / développé.

## Etape 1 :

La personne en charge de l'animation demande aux participants de donner leurs idées sur le thème au travers de ces 4 angles.

Chaque participant rédige son ou ses « idées-mots » sur une note repositionnable.

Il définit ainsi ce qu'il s'agirait d'arrêter, de commencer, de garder ou d'améliorer.

Il n'y a aucune obligation d'écrire des notes pour chaque cases. Si les échanges s'y prêtent, on peut rédiger autant de notes que nécessaire pour une même case.

*Durée : 10 minutes*

## Etape 2 :

A la suite de cette réflexion individuelle, l'animateur propose aux participants (l'un après l'autre) de lire leurs propres « idées-mots ».

Au besoin, et en fonction des retours, ils pourront expliquer plus en détail ce qu'ils ont voulu exprimer.

A ce stade, l'animateur peut opérer à des regroupements pour rassembler les notes qui parlent de la même chose.

*Durée : 10 minutes*

## Etape 3 :

L'animateur proposera ensuite aux participants de **prendre 5 minutes** pour retravailler la partie « Improve » (améliorer).

En effet, le partage d'idées lors des 2 premières étapes peut amener les participants à avoir de nouvelles pistes d'amélioration.

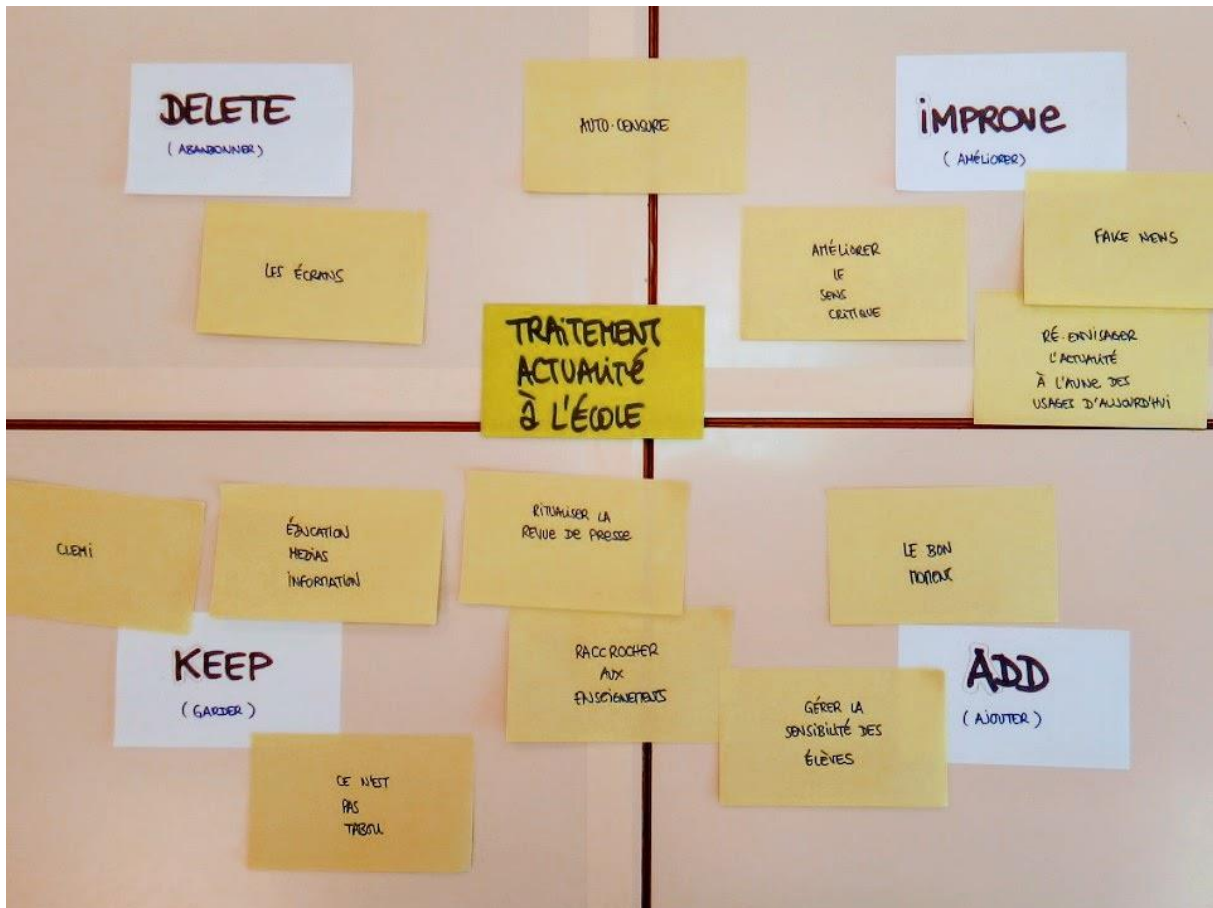
Il demandera ensuite aux participants de les expliquer aux autres tout en les ajoutant à la case « Improve » (améliorer) dédiée aux axes d'amélioration.

*Durée : 10 minutes*

## Etape 4 :

L'animateur proposera enfin aux participants de faire de ces « idées-mots » des projets.

Exemple pour la note « CLEMI » positionnée ci-dessous dans l'encart « keep » : faire le point sur l'appropriation de la *semaine de la presse et des médias dans l'école* au sein de son établissement > une fois chose faite, classer cette note dans « Improve » (améliorer).



On peut imaginer :

- les prioriser, par ordre d'importance ou d'urgence ;
- de voter pour n'en retenir qu'une partie.

L'animateur n'oubliera pas de demander aux participants de désigner un(e) volontaire pour être responsable de la mise en place de chaque « idées-mots » devenues projets.

*Durée : 5 minutes*